

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, lingkup dari Tugas Akhir, tujuan Tugas Akhir, metodologi Tugas Akhir, serta sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

1.1 Latar Belakang

Game merupakan salah satu media hiburan yang paling banyak digemari pada saat ini. *Game* dapat dimainkan oleh siapa saja baik anak-anak maupun orang dewasa, tergantung dari jenis *game* yang dipilih. *Game* yang mempunyai *game world* yang baik akan mempengaruhi minat dari gamer untuk memainkan *game* tersebut.

Estetika merupakan salah satu elemen *game* yang berhubungan dengan seni desain. Tampilan visual sebuah *Game* pada awal diciptakan hanya berupa teks (*The Collosal Cave Adventure*), namun seiring dengan semakin berkembangnya teknologi komputer saat ini sudah mendukung grafik, *audio*, animasi, dan *video*. Elemen estetika pada sebuah *game* harus mampu mengintegrasikan seni desain yang terdiri dari desain karakter, animasi, dan lingkungan (*environment*) pada *game* tersebut, agar memberikan kesan yang menarik. Estetika pada sebuah *game* merupakan bagian dari kerangka MDA (*Mechanic Dynamic Aesthetic*), kerangka MDA menggambarkan antara tiga bidang utama dari desain permainan *game* yaitu mekanika, dinamika, dan estetika. LeBlanc (2004) berpendapat bahwa estetika memberikan sensasi *fun* pada sebuah *game* untuk membangkitkan unsur emosional yang gamer miliki saat bermain.[LEB04]

LeBlanc (2004) mengemukakan Elemen estetika yang baik pada sebuah *game* dapat membangkitkan sensasi *fun* terhadap emosional gamer, sebagai contoh *game* yang menyajikan pengalaman beraksi sebagai Koki masak, maka tampilan visual yang disajikan harus berhubungan dengan suasana dapur, dengan demikian dibutuhkan *environment* dan *perspective* yang sesuai dengan *gameplay* agar memenuhi tujuan dari *game* tersampaikan dan membangkitkan sensasi *fun* dalam bermain *game* tersebut. [LEB04]

Pada saat ini sudah banyak sekali jenis jenis *game* dari berbagai *platform*. *Game* Cookurubukan merupakan *game* simulasi memasak makanan khas sunda dan berlatar tema kota Bandung. Grafik merupakan salah satu unsur penting dalam *game* Cookurubukan. Desain grafis pada *game* yang relevan adalah salah satu tujuan dari pembuatan *game* Cookurubukan, dengan menampilkan tempat-tempat makan di kota Bandung yang nyata seolah-olah gamer berada di dunia *game* tersebut.

Game Cookurubukan adalah *game* yang dapat dijadikan simulasi memasak sekaligus media promosi masakan dan tempat makan yang ada di kota Bandung. Tujuan dari pembuatan elemen estetika ini adalah untuk menghasilkan *game world* pada *game* Cookurubukan yang *3D look*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada sub bab sebelumnya maka penulis mencoba merumuskan masalah dari latar belakang tersebut, berikut rumusan masalah:

1. Bagaimana membuat desain lingkungan *environment* yang sesuai dengan kebutuhan *gameplay game* Cookurubukan.
2. Bagaimana membuat desain lingkungan internal *environment* yang relevan dengan tempat-tempat makan yang ada di kota Bandung.
3. Bagaimana membuat desain *environment* dengan *perspective* grafik yang *3D look* pada *game* Cookurubukan .

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah mendesain grafik *game* yang mampu :

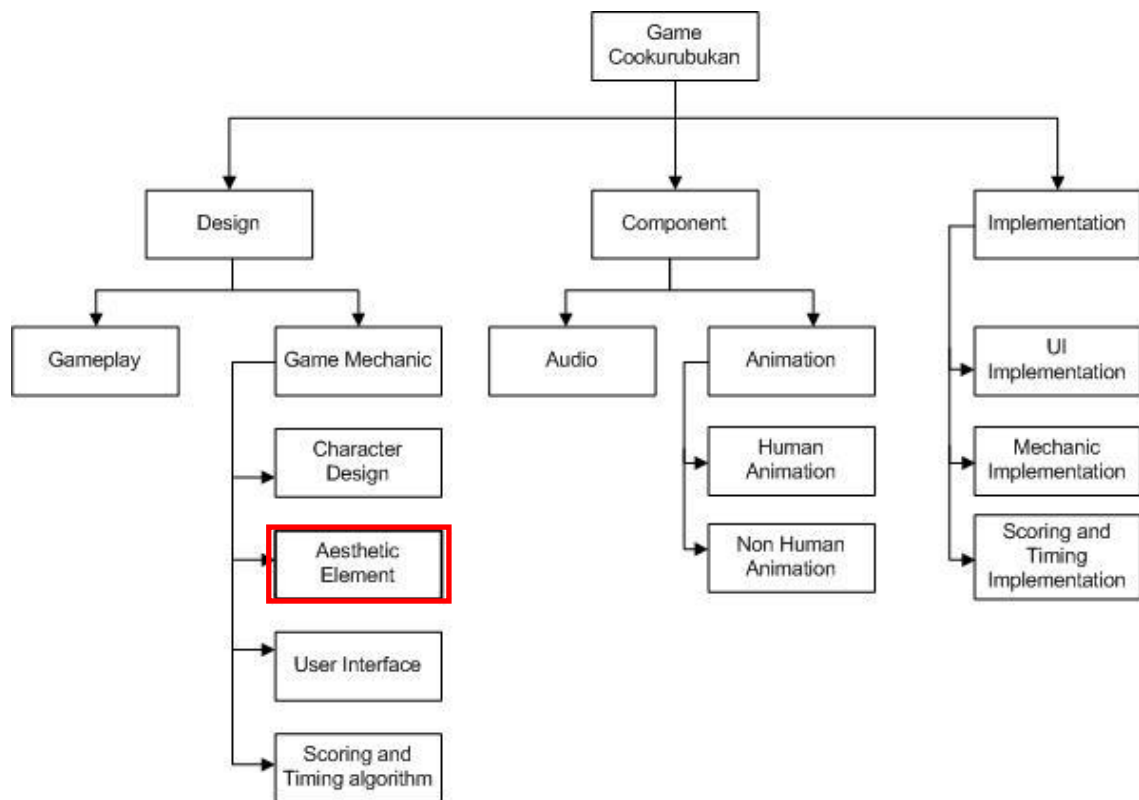
1. Menghasilkan desain *environment* yang sesuai dengan kebutuhan *gameplay game* Cookurubukan.
2. Menghasilkan objek-objek untuk mendukung desain *environment* yang sesuai dengan kebutuhan *gameplay game* Cookurubukan.
3. Menghasilkan desain *environment* dengan *perspective* grafik yang *3D look*.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Agar pembahasan Tugas Akhir ini lebih terarah dan tidak keluar dari ruang lingkupnya, maka dibawah ini akan dijabarkan lingkup dari Tugas Akhir ini:

1. Pembuatan elemen estetika meliputi *environment design*.
2. Pembuatan menggunakan proyeksi isometrik (*isometric projection*).
3. Pada Tugas Akhir ini *gameplay* sudah ada sebelumnya.
4. Pembuatan elemen estetika meliputi visual saja tidak meliputi audio.
5. Pembuatan elemen estetika berbasis grafik 2D.
6. Pembuatan elemen estetika sampai dengan tahap implementasi tidak meliputi tahap testing dan distribusi
7. Elemen estetika merupakan salah satu dari banyak elemen pembentuk *game Cookurubukan*.

Pembagian elemen – elemen *game Cookurubukan* dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Elemen-elemen pembentuk Game Cookurubukan

Penjelasan dari elemen-elemen game Cookurubukan pada gambar 1.1 dapat dilihat pada table 1.1.

Tabel 1.1 Penjelasan elemen-elemen *game Cookurubukan*

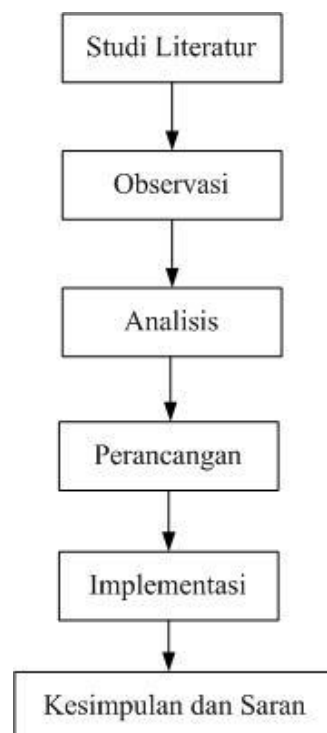
No	Elemen-elemen <i>game Cookurubukan</i>	Deskripsi
1	<i>Gameplay</i>	Merupakan pendefinisian mengenai <i>game Cookurubukan</i> meliputi <i>genre game</i> , <i>goal game</i> , <i>storyline</i> , <i>reward</i> , <i>stage</i> , <i>character</i> , <i>game rules</i> , dan <i>game challenge</i> .
2	<i>Game Mechanics</i>	Merupakan peraturan serta pergerakan mekanika yang terdapat di <i>game Cookurubukan</i> meliputi <i>core mechanics</i> dan <i>satelite mechanics</i>
3	<i>Game Scoring and Timing Algorithm</i>	Merupakan algoritma yang digunakan dalam perhitungan manajemen <i>score</i> (nilai) dan <i>time</i> (waktu) <i>game Cookurubukan</i> .
4	<i>Human Computer Interaction</i>	Merupakan perancangan tampilan <i>interface</i> meliputi bahasa, struktur navigasi dan interaktifitas <i>game Cookurubukan</i>
5	<i>Character Design</i>	Merupakan perancangan serta pembuatan karakter-karakter yang terdapat di <i>game Cookurubukan</i> meliputi PC dan NPC
6	<i>Aesthetic Element</i>	Merupakan pembuatan estetika yang berhubungan dengan unsur keindahan <i>game Cookurubukan</i> meliputi <i>environment design</i>
7	<i>Audio Collecting</i>	Merupakan pembuatan dan pengumpulan audio yang diperlukan dalam pembangunan <i>game Cookurubukan</i> meliputi <i>music</i> dan <i>sound effect</i> .
8	<i>Human Animation</i>	Merupakan pembuatan pergerakan animasi karakter manusia yang terdapat di dalam <i>game Cookurubukan</i> .
9	<i>Non Human Animation</i>	Merupakan pembuatan pergerakan animasi karakter yang bukan manusia dalam <i>game Cookurubukan</i>
10	<i>Game Mechanic Implementation</i>	Merupakan penerapan <i>game mechanic</i> yang dikonversikan menjadi kode-kode program
11	<i>Game Scoring and Timing Implementation</i>	Merupakan penerapan <i>game Scoring and timing</i> yang menjadi kode-kode program
12	<i>Game Assembly</i>	Merupakan penggabungan keseluruhan elemen-elemen <i>game Cookurubukan</i>

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Metodologi penelitian merupakan sekumpulan kegiatan untuk menyelidiki atau menyelesaikan suatu masalah atau tahapan dalam melakukan sebuah penelitian. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode pengembangan multimedia *Pre – Post Production*. Metode *Pre – Post Production* yaitu metode yang menggambarkan tahapan tahapan pembuatan, pengembangan, dan pengujian produk multimedia.

Penelitian ini akan menjelaskan pembuatan elemen estetika pada *game Cookurubukan* dengan berdasarkan hasil analisis berdasarkan data dan fakta yang diperoleh.

Berikut ini merupakan metodologi dalam menyelesaikan Tugas Akhir dapat dilihat pada gambar 1.1 :



Gambar 1.2 Metodologi penelitian

1.5.1. Langkah - Langkah Pengerjaan

Adapun langkah – langkah pengerjaan yang ditempuh terhadap Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan sumber- sumber acuan sebagai referensi penelitian tugas akhir terkait dengan pembuatan elemen estetika.

2. Observasi

Mengumpulkan materi - materi yang berhubungan dengan masalah mengenai elemen estetika.

3. Analisis

Pada tahapan analisis dilakukan analisis mengenai elemen estetika. Tahap ini akan menghasilkan kebutuhan kebutuhan elemen estetika.

4. Perancangan

Pada tahapan ini dilakukan perancangan terhadap elemen estetika pada *game Cookurubukan* berdasarkan dari konsep yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini akan menghasilkan rancangan berupa storyboard.

5. Implementasi

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan elemen estetika pada *game Cookurubukan* berdasarkan hasil rancangan yang dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini akan menghasilkan objek elemen estetika yang akan digunakan untuk pembuatan *game Cookurubukan*.

1.5.2. Metode Pengumpulan data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan terhadap Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

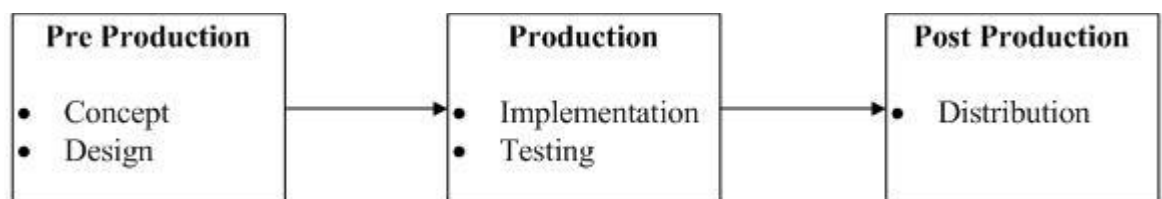
Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat di lapangan atau lokasi penelitian. Penelitian dilakukan dengan mengunjungi lokasi-lokasi yang berkaitan dengan Tugas Akhir untuk mengamati berbagai hal kondisi yang ada di lapangan.

2. Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode pengumpulan data maupun fakta dengan cara mencari dan mempelajari referensi teori yang relevan dengan objek penelitian mengenai elemen estetika.

1.5.3. Metode Pengembangan.

Adapun metode pengembangan yang dilakukan terhadap Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut : [KHU16]



Gambar 1.3 Metode pengembangan *Pre – Post Production*

1. *Pre Production*

Pre production merupakan tahap permulaan dimulai dengan menetapkan ide atau konsep dan melakukan perancangan mengenai kebutuhan dari sebuah *game* yang akan dibuat.

2. *Production*

Production terbagi menjadi 2 tahap yaitu penerapan (*Implementation*) dan pengujian (*Testing*). Perencanaan merupakan tahap pembuatan secara detail mengenai konsep kebutuhan perancangan *game* (*game design*). Pembangunan merupakan tahap implementasi dari hasil perancangan.

3. *Post Production*

Post production merupakan tahap akhir dengan melakukan pendistribusian terhadap *game*.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Adapun dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dibagi dalam beberapa bab, yang dijelaskan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, lingkup dari Tugas Akhir, tujuan Tugas Akhir, metodologi Tugas Akhir, serta sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Pada bab landasan teori berisi perluasan dari kerangka pemikiran. Didalamnya dikemukakan definisi-definisi, teori-teori, konsep-konsep yang diperlukan sebagai alat untuk menganalisis yang termaktub di buku-buku teks, ataupun makalah-makalah di jurnal-jurnal ilmiah yang terkait.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil analisis dari metode-metode dan studi literatur terkait pembuatan elemen estetika.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap tahap perancangan berdasarkan kebutuhan dari analisis yang telah didefinisikan pada bab sebelumnya.

BAB 5 IMPLEMENTASI

Pada bab ini menjelaskan mengenai tahap-tahap pembuatan objek elemen estetika berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat pada tahap perancangan.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan bahasan tentang jawaban terhadap pertanyaan atau kebutuhan yang dikemukakan sebelumnya, dan saran berupa pemantapan terhadap kesimpulan yang telah dibuat, dengan demikian memantapkan hubungan antara masalah, analisis, pengembangan, dan kesimpulan.